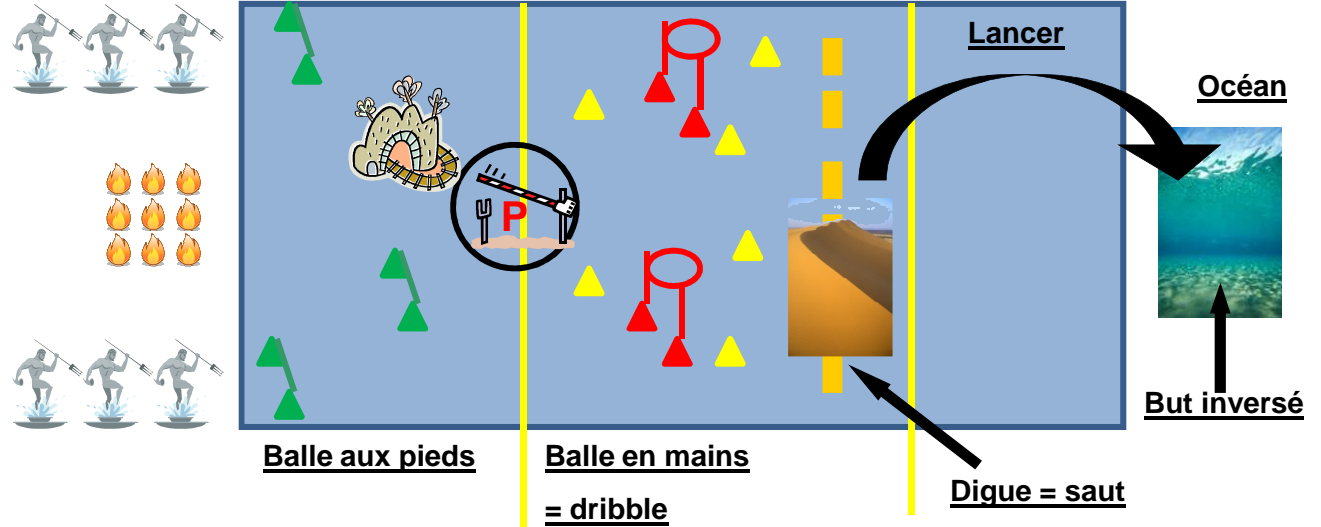




LAVE QUI PEUT !!!



L'Histoire:

Poséidon, dieu des mers et des océans, est chargé d'amener la lave jusqu'au torrent pour éviter qu'elle ne détruise le village.

Il doit passer par la montagne, franchir le péage, traverser la plaine et sauter la digue pour lancer la boule de lave dans l'océan.

Comment ça marche?

Départ par 2 : chaque Poséidon récupère une boule de lave, la guide aux pieds pour traverser la montagne (tunnel), la lance au gardien du tunnel **P** (péage), la réceptionne, slalome à travers la plaine et d'un magnifique saut par-dessus la digue, lance la boule de lave dans l'océan.

Possibilité de faire sous forme de course (relais) en opposant 2 équipes = **comptage des points**.

Constats

Les Poséidon n'arrivent pas à lancer leur boule de lave dans l'océan.

Les Poséidon arrivent facilement et rapidement à accéder à l'océan avec leur boule de lave.

Régulations-Relances

Rapprocher la ligne qui délimite la zone ou rajouter des cibles dans l'océan.

Augmenter la densité de joueurs sur l'espace de jeu (départ par 3) **OU**
 Varier les déplacements **OU**
 Lancer le jeu sous forme de course relais (rapidité d'exécution).



L'AVE QUI PEUT !!!



4 à 10

Effectif: 4 à 10 joueurs.

Matériel: plots + barres, ballons mini handball, chasubles, briques, grandes bandes jaunes ou bandelettes, cerceaux et 1 mini buts.

Objectifs:

- maîtriser les différents ballons en modifiant les modes de déplacement avec la balle en se jouant des obstacles rencontrés.
- lancer précisément la balle dans une cible.

Description de la tâche:

- Départ par 2 : chaque joueur doit récupérer un ballon, le guider aux pieds et franchir les obstacles (tunnel), le lancer au passeur, le réceptionner, slalomer en dribble (main gauche, main droite), sauter par-dessus les briques et lancer le ballon dans le but inversé en essayant de toucher les cibles.

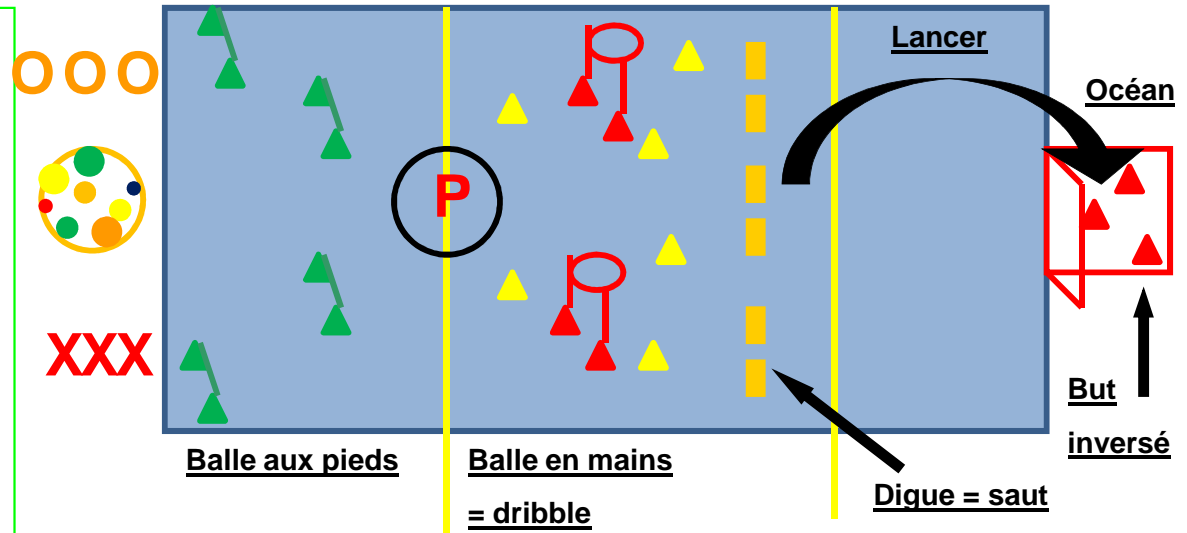
Consignes:

- Démarrer au signal de départ.
- Passer les obstacles en respectant le mode de déplacement.
- Le joueur qui atteint la cible en 1^{er}, marque un point.
- Si vous oubliez un obstacle, vous recommencez au départ.

Possibilité de faire sous forme de relais.

Ce qu'il faut surveiller pour que cela marche:

- Vérifier que le ballon passe bien par-dessus le but pour atteindre les cibles.



Constats

<p>Les joueurs n'arrivent pas à lancer le ballon par-dessus le but et à toucher les cibles.</p>	<p>Rapprocher la ligne qui délimite la zone ou rajouter des cibles dans le but.</p>
<p>Les joueurs arrivent facilement et rapidement à accéder à la cible avec leur ballon.</p>	<p>Augmenter la densité de joueurs sur l'espace de jeu (départ par 3) OU Varier les déplacements OU Lancer le jeu sous forme de course relais (rapidité d'exécution).</p>

Régulations-Relances